Посланник

Вооруженные смекалкой и обворожительной улыбкой, посланники - это именно те, благодаря кому происходят все важнейшие события по всей галактике. Будь то посредничество в деловых сделках, урегулирование общесистемных конфликтов, руководство вооруженными силами или даже переговоры с целью заключения мира между галактическими цивилизациями. Присутствие посланника может кардинально повлиять на успешность той или иной миссии, даже если только им одним известно, как именно был достигнут успех.

Альтернативные классовые особенности

Посланники имеют доступ к следующим альтернативным классовым особенностям.

Мастерство в бою (Экс) 1 уровень

Вы можете использовать свои социальные навыки и способности, чтобы одержать верх во время конфронтации, часто используя обман, просчитывание противника и обескураживающую уверенность, чтобы победить своих врагов хитростью, вместо грубой силы. Вы получаете кость мастерства того же значения, что и у посланника вашего уровня с классовой особенностью Мастерство, но вы не добавляете её к проверкам навыков. Выберите один из следующих навыков: Блеф, Компьютеры, Культура, Дипломатия, Запугивание или Проницательность.

Как основное действие, вы можете совершить атаку мастерства. Перед броском атаки попробуйте пройти проверку навыка, используя выбранный ранее навык со СЛ, равной 15 + 1,5 × КО вашей цели. Если вы успешно прошли проверку и ваша атака попадает, вы бросаете кость Мастерства и добавляете результат к броску урона, и цель получает состояние потрясения на 1 раунд.

Вы можете использовать эту способность и другие способности Мастерства, пока у вас есть хотя бы 1 ПР. Эта способность считается классовой особенностью "Мастерство" для других способностей и требований. Если способность требует, чтобы вы отказались от своей кости Мастерства при проверке навыка, чтобы получить какое-то другое преимущество (например, как мастерский талант "Смена поведения"), вы можете использовать эту способность только в том раунде, в котором вы не использовали Мастерство в бою.

На 5-м уровне и каждые 4 уровня после этого вы можете выбрать другой навык, который вы можете использовать с Мастерством в бою. Это считается наличием Мастерства в этом навыке для использования Мастерских талантов и других требований, хотя вы не добавляете свою кость мастерства ни в какие проверки навыков.

Эта классовая особенность заменяет особенности "Мастерство" и "Мастерство в навыке".

Мастерство в магии (Экс) 1 уровень

Вы мастер мистицизма и исключительно искусны в распознавании магии и владении ею. Вы получаете кость мастерства того же значения, что и у посланника вашего уровня с классовой особенностью Мастерство. Вы добавляете Мистицизм в свой список классовых навыков и добавляете свою кость мастерства к результатам проверок Мистицизма вместо результатов проверок Проницательности.

Вы также получаете следующую ограниченную версию классовой особенности Мистиков "Заклинания". Вы используете свой показатель Харизмы вместо своего показателя Мудрости при определении эффектов ваших заклинаний, включая наивысший круг заклинания, которое вы можете сотворить, и СЛ для испытаний против ваших заклинаний. В отличие от мистиков, ваше количество заклинаний в день чрезвычайно ограничено. Вы начинаете игру, зная одно заклинание мистика 0-го круга, и вы можете сотворять заклинания 0-го круга три раза в день. На 5-м уровне вы изучаете одно заклинание мистика 1-го круга и вы можете сотворять его один раз в день. На 9-м уровне вы изучаете одно заклинание мистика 2-го круга и вы можете сотворять его один раз в день. На 13-м уровне вы изучаете одно заклинание мистика 3-го круга и вы можете сотворять его один раз в день. На 17-м уровне вы изучаете одно заклинание мистика 4-го круга и вы можете сотворять его один раз в день. Во всём остальном эта способность работает как классовая особенность мистиков "Заклинания", включая способность расшифровывать магические надписи. Вы можете сотворять свои заклинания более низкого круга, используя известные заклинания более высокого круга, и вы можете сотворять известные вам заклинания переменного круга (например как заклинание "Мистическое исцеление"), используя их как заклинания любого круга, который у вас есть.

Эта способность считается классовой особенностью "Мастерство" для других способностей и требований. Если способность требует, чтобы вы отказались от своей кости Мастерства при проверке навыка, чтобы получить какое-то другое преимущество (например, как мастерский талант "Смена поведения"), вы вместо этого должны потратить любое использование известного вам круга заклинаний.

Кроме того, всякий раз, когда вы получаете новый мастерский талант, вы вместо этого можете выбрать один круг заклинаний, который по крайней мере на один круг заклинаний ниже, чем самый высокий круг заклинаний, который вы можете сотворить с помощью этой способности. Вы получаете одно дополнительное заклинание мистика выбранного круга заклинаний и увеличиваете количество заклинаний в день для этого круга на одно, максимум до четырех.

Эта классовая особенность заменяет особенности "Мастерство" и "Мастерство в навыке", а также изменяет "Мастерский талант".

Мастерство в мотивации (Экс) 1 уровень

Вы являетесь экспертом в том, чтобы мотивировать союзников и вселять в них надежду, позволяя им двигаться вперед, когда в противном случае они бы опустили руки. Вы получаете кость мастерства того же значения, что и у посланника вашего уровня с классовой особенностью Мастерство. На 1-м уровне всякий раз, когда вы выполняете действие, восстанавливающее ПЖ или ПЗ существа, вы можете восстановить дополнительные ПЖ, равные результату броска кости мастерства. Вы по-прежнему можете использовать кость мастерства для проверок Проницательности, но всегда добавляете минимально возможный результат. Это также верно для любых навыков, которые вы выбираете для Мастерства в навыке.

Эта классовая особенность заменяет особенность "Мастерство".

Мастерство в полиморфии (Св) 1 уровень

Вы эксперт в секретных искусствах, которые позволяют вам изменить свою внешность на что-то - или на кого-то - совершенно иного. Вы получаете подтип "Перевёртыш" и универсальное правило существ "Смена формы" (Инопланетный архив стр. 152). Эта способность следует правилам заклинания полиморф (Инопланетный архив 2 стр. 141), и вы должны создать одну форму полиморфа для использования с этой способностью. Вы должны соблюдать все ограничения, накладываемые заклинанием полиморф 1-го круга при создании этой формы (Инопланетный архив 2 стр. 145), и вы не можете создать форму существа с модификатором Интеллекта −3 или ниже. Вы добавляете свою кость мастерства к проверкам Маскировки, чтобы изменить свой внешний вид на выбранную вами форму.

На 5-м уровне ваши способности к полиморфии улучшаются. При создании формы вы должны соблюдать все ограничения, накладываемые заклинанием "Полиморф" 2-го круга. Это дополнительно улучшается до заклинания "Полиморф" 3-го круга на 9-м уровне, заклинания "Полиморф" 4-го круга на 13-м уровне, заклинания "Полиморф" 5-го круга на 17-м уровне и заклинания "Полиморф" 6-го круга на 20-м уровне.

При выборе мастерских талантов вам не обязательно иметь Мастерство в навыках, на которые они ссылаются, и вы можете использовать любой мастерский талант, который требует, чтобы вы отказались от броска кости мастерства, потратив 1 ПР как часть действия на использование этого таланта. Вдобавок, когда вы получаете мастерский талант, вы можете вместо этого изучить новую форму полиморфа, которую вы можете применить, используя эту альтернативную классовую особенность.

Эта классовая особенность заменяет особенности "Мастерство" и "Мастерство в навыке", а также особенность "Истинный мастер"

Импровизации посланника

В следующих импровизациях используются обычные правила для импровизаций посланников (Основная книга правил стр. 93).

1 уровень

Посланник любого уровня может выбрать следующие импровизации посланника.

Фаланговый строй (Экс)

Язык | Восприятие

Каждый раз, когда вы или союзник в пределах 10 футов от вас экипированы щитом (Character Operations Manual Стр. 124), в качестве сопутствующего действия вы можете предоставить всем союзникам в пределах 10 футов от вас или выбранного союзника преимущества этого щита до начала вашего следующего хода.

Понимание камней чар (Св)

Вы можете использовать камни чар, как если бы вы были заклинателем. В целях использования камней чар вы относитесь ко всем заклинаниям в списках заклинаний мистиков, техномантов и вичварперов как к списку заклинаний вашего класса, и вы используете Харизму в качестве ключевого модификатора характеристики для ваших заклинаний. Ваш УЗ для любых камней чар, которые вы используете, равен вашему уровню посланника.

Превосходный прикрывающий огонь (Экс)

Язык | Разум | Восприятие

Когда вы совершаете основное действие, чтобы обеспечить прикрывающий огонь и поражаете КБ 15, цель вашего прикрывающего огня получает бонус, обеспечиваемый вашим прикрывающим огнем, против всех атак, предпринятых против неё до начала вашего следующего хода.

Вдобавок, в качестве действия полного хода вы можете сделать два броска атаки дальнего боя, чтобы обеспечить прикрывающий огонь двум разным союзникам, получая штраф -4 к каждому броску атаки. Для каждой цели, к которой вы успешно применили прикрывающий огонь, бонус, предоставляемый вашим прикрывающим огнем, применяется ко всем атакам, предпринятым против этих союзников до начала вашего следующего хода.

4 уровень

Для выбора этих импровизаций вы должны достичь как минимум 4 уровня.

Импровизация мученика (Экс)

Каждый раз, когда ваше ПЗ уменьшается до 0, в качестве ответного действия перед получением состояния при смерти вы можете немедленно использовать любую из ваших импровизаций посланника, которую можно использовать как основное, сопутствующее или ответное действие. После того, как вы применили эту импровизацию, вы сможете использовать эту способность снова, только после 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ.

Внезапный шаг (Экс)

Язык | Разум | Восприятие

В качестве ответного действия, когда вы или ваш союзник наносите урон противнику в пределах 60 футов от вас, вы и все союзники в пределах 60 футов от этого противника можете сделать осторожный шаг в качестве ответного действия. Скорость всех персонажей, сделавших осторожный шаг с помощью этой импровизации, снижается на 5 футов до конца следующего хода.

6 уровень

Для выбора этих импровизаций вы должны достичь как минимум 6 уровня.

Скоординированный артиллерийский огонь (Экс)

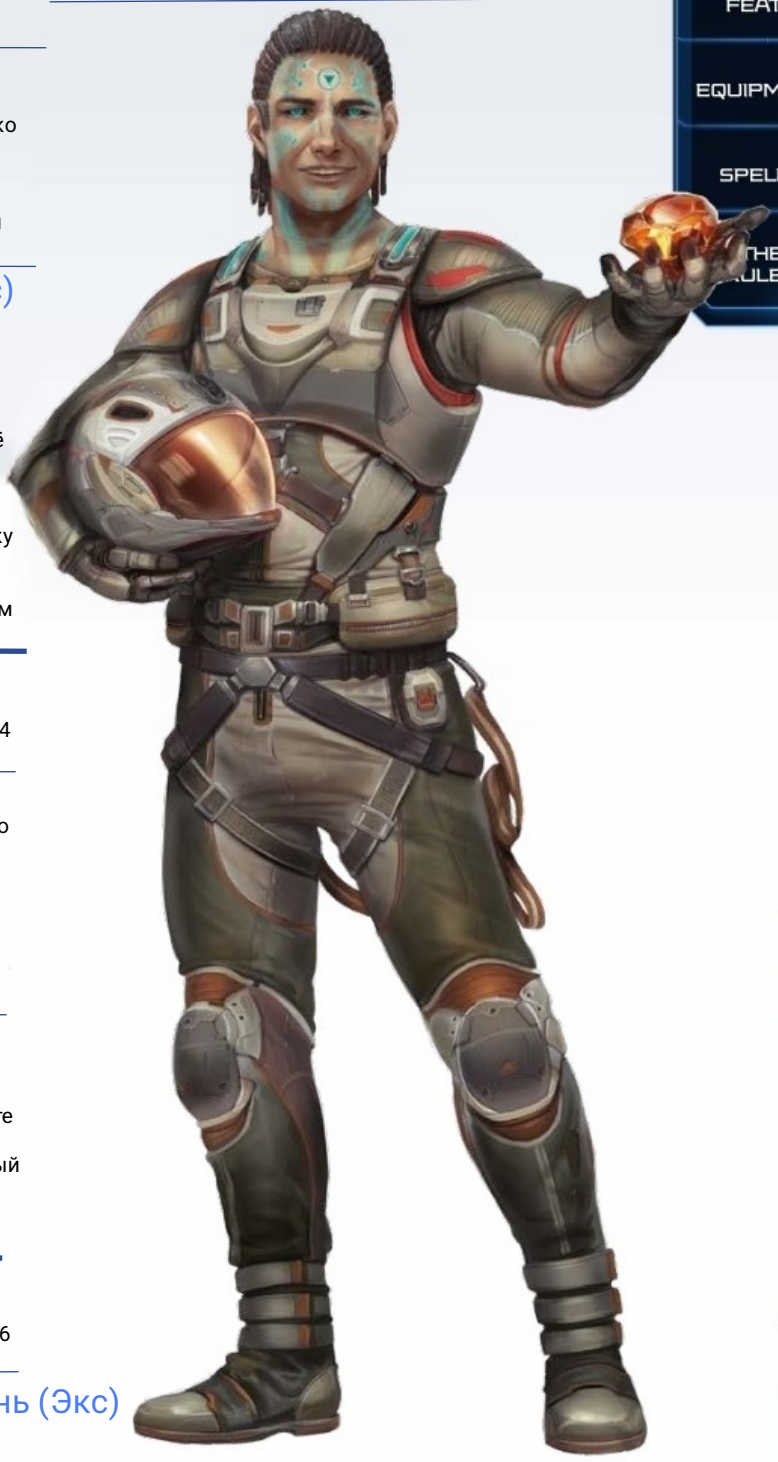
Язык | Разум | Восприятие

В качестве сопутствующего действия выберите одного союзника в пределах 60 футов. Этот союзник получает преимущества черты Слаженный огонь. Если выбранный союзник уже имеет эту черту, то противники ещё лишаются бонуса укрытия против атак, совершаемых вами и вашими союзниками. Эффект от этой импровизации сохраняется до начала вашего следующего хода.

Скоординированные действия (Экс)

Язык | Разум | Восприятие

В качестве сопутствующего действия вы можете скоординировать своих союзников в эффективных партнеров. До начала вашего следующего хода вы и ваши союзники считаете взятым в тиски любое существо, которое находится в пределах досягаемости по крайней мере двух союзников, независимо от расположения.



Воодушевляющая речь (Экс)

Язык | Разум | Восприятие

Вы можете использовать воодушевляющее слово в качестве действия полного хода. Если вы это сделаете, все союзники в пределах 60 футов от вас восстанавливают количество ПЖ, равное вашему удвоенному уровню посланника + вашему модификатору Харизмы (до максимума); на 15-м уровне количество восстанавливаемых ПЖ увеличивается до вашего утроенного уровня посланника + модификатор Харизмы. После того, как союзник восстановил ПЖ от вашего воодушевляющего слова или воодушевляющей речи, он сможет снова получить преимущества одной из этих импровизаций, только после 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ.

Как и в случае с воодушевляющим словом, вы можете потратить 1 ПР, чтобы добавить свой уровень посланника к количеству восстановленных ПЖ. У вас должна быть изучена импровизация "Воодушевляющее слово", чтобы выбрать эту импровизацию.

8 уровень

Для выбора этих импровизаций вы должны достичь как минимум 8 уровня.

Скоординированный манёвр (Экс)

Язык | Разум | Восприятие

Каждый раз, когда союзник в пределах 60 футов пытается использовать боевой маневр против противника, в качестве ответного действия вы можете указать на слабые места в защите противника. Союзник получает бонус к броску атаки этого боевой манёвра, равный 1d4 + 1. Как только вы воспользуетесь этой способностью, вы сможете использовать ее снова, только после 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ.

Воспользуйся преимуществом! (Экс)

Язык | Разум | Восприятие

В качестве ответного действия, когда вы или один из ваших союзников наносите критический удар по существу, вы можете выбрать одного союзника в пределах 60 футов от цели критического удара. Выбранный союзник может немедленно атаковать целевое существо одним оружием, которое он держит в руках, в качестве ответного действия. Если союзник это сделает, он получает штраф -4 к этому броску атаки и становится ошеломлён до конца своего следующего хода. Персонажи, которых невозможно ошеломить, не смогут получит преимущества этой импровизации. Как только вы воспользуетесь этой способностью, вы сможете использовать ее снова, только после 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ.

12 уровень

Для выбора этих импровизаций вы должны достичь как минимум 12 уровня.

Скоординированное нападение (Экс)

Язык | Разум | Восприятие

Каждый раз, когда вы или союзник, в пределах 60 футов от вас, атакуете с разбега противника, вы можете в качестве ответного действия подать сигнал всем союзникам в пределах 60 футов от атакующего персонажа. Союзники, которым подали сигнал, могут атаковать с разбега этого противника в качестве ответного действия, если расстояние между персонажем и целевым противником равно или меньше скорости союзника. Все союзники, которые атакуют с разбега противника с помощью этой импровизации, становятся ошеломлены до конца своего следующего хода. Существа, которых невозможно ошеломить, не могут получить преимущества от этой импровизации. Как только вы воспользуетесь этой способностью, вы сможете использовать ее снова, только после 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ.

Резонанс сопряжений (Св)

Язык

В качестве основного действия выберите себя или одного союзника в пределах 60 футов. Выбранный союзник должен находиться в пределах 10 футов от вас или другого союзника, который находится в пределах 60 футов от вас. До конца хода выбранного союзника он может выбрать одно оружейное сопряжение, имеющееся на оружии которое держит другой союзник в пределах 10 футов от него. Выбранный союзник применяет преимущества выбранного оружейного сопряжения ко всем атакам оружием, которые он совершает до конца своего следующего хода. Это сопряжение не учитывается в максимальном общем уровне сопряжений, которые может иметь оружие выбранного персонажа одновременно.

Мастерские таланты

В следующих мастерских талантах используются обычные для них правила (Основная книга правил стр. 93).

Лёгкий намёк (Экс; Блеф)

Когда вы пытаетесь пройти проверку Блефа, чтобы передать секретное сообщение, вы можете отказаться от броска кости мастерства, чтобы передать секретное сообщение всем союзникам в пределах 60 футов, а не только одному. Кроме того, любой, кто пытается расшифровать ваше сообщение, должен дважды пройти проверку Проницательности и использовать более низкий результат при попытке узнать суть сообщения.

Экспертное отвлечение (Экс; Блеф)

Каждый раз, когда вы пытаетесь выполнить проверку блефа, чтобы отвлечь внимание, вы можете отказаться от броска кости мастерства. Если вы это сделаете и ваша проверка навыка прошла успешно, вы можете добавить свою кость мастерства к любой задаче, которую вы пытаетесь выполнить как часть отвлечения (либо проверка Скрытности, чтобы спрятаться, либо проверка Ловкости рук, чтобы спрятать предмет). Если вы не добавляете свою кость мастерства к проверке Блефа, чтобы отвлечь внимание, для черты Привлечение внимания, и преуспеваете в проверке Блефа, вы добавляете свою кость мастерства к каждой проверке Скрытности, которые совершают ваши союзники.

Заразительное дружелюбие (Экс; Дипломатия)

Вы можете улучшить отношение существа, используя навык Дипломатии, на одну дополнительную категорию (или на две, до максимума в четыре, если вы потратите дополнительное время) в течение 24-часового периода. При этом вы должны отказаться от броска кости мастерства при проверке дипломатии, для улучшения отношения существа.

Хирург-импровизатор (Экс; Медицина)

Вы можете импровизировать с большинством базовых медицинских инструментов, что позволит вам выполнять элементарные хирургические операции без медицинского оборудования. Вы можете использовать навык Медицины, для лечения смертельного урона без простой аптечки или оказывать продолжительный уход одному пациенту без улучшенной аптечки. Если у вас есть простая аптечка, вы получаете бонус +1 к проверкам Медицины для лечения смертельного урона. Если у вас есть улучшенная аптечка, вы получаете бонус +2 к проверкам Медицины для лечения смертельного урона, и любая временная медицинская лаборатория, которую вы создаёте с использованием улучшенной аптечки, действует во всех отношениях как полноценная медицинская лаборатория. Если вы пытаетесь пройти проверку медицины, СЛ которой обычно определяется тем, какое оборудование вы используете, вы используете СЛ простой аптечки или улучшенной аптечки, если вы 5-го уровня или выше.

Знание боевых манёвров (Экс; Мастерство в бою)

Вы исключительно искусны во всех способах самообороны, что позволяет вам легко выполнять боевые маневры и защищаться от них. Выберите один боевой маневр. При сопротивлении

этому боевому маневру вы получаете бонус к ККБ, равный минимальному возможному результату вашей кости мастерства. Кроме того, если вы пытаетесь выполнить бросок атаки, чтобы выполнить выбранный боевой маневр, вы можете потратить 1 ПР как часть этого действия, чтобы добавить свою кость мастерства к результату броска атаки в качестве бонуса. Как только вы воспользуетесь этой способностью, вы сможете использовать ее снова, только после 10-минутного отдыха для восстановления ПЖ.

Чтобы выбрать этот талант, у вас должна быть альтернативная классовая особенность "Мастерство в бою". Вы можете брать этот талант несколько раз. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда вы его берете, он применяется к другому боевому маневру.

Мастер маскировки (Экс; Маскировка)

Каждый раз, когда вы пытаетесь пройти проверку Маскировки, вы можете отказаться от броска кости мастерства, чтобы уменьшить общий штраф, который вы получаете за изменение своей внешности на число, равное уровню вашего посланника, до минимума в 0. Применяется это снижение штрафа только при использовании маскировки, для изменения вашей внешности следующим образом: изменение незначительные детали внешности, изменение существенной детали внешности, замаскироватся под другую расу того же типа или замаскироваться под расу с другим типом существа.

Спаситель жизней (Экс; Медицина)

Ваше приподнятое настроение и непоколебимая решимость сохранять жизни позволяют вам спасать пациентов на грани смерти даже в самых ужасных обстоятельствах. Если вы преуспели в проверке Медицины для лечения смертельного урона и превысили СЛ на 5 или более, вы добавляете свой модификатор Харизмы в дополнение к модификатору Интеллекта к количеству восстановленных ПЗ. Если вы откажетесь от броска кости мастерства, при проверке Медицины для лечения смертельного урона и превысите СЛ на 5 или более, ваша цель восстанавливает дополнительно 1d8 ПЗ. Это увеличивается до 3d8 на 4-м уровне, 5d8 на 7-м уровне, 12d8 на 10-м уровне, 16d8 на 13-м уровне или 20d8 на 16-м уровне.

Мастерство в испытаниях (Экс; Особое)

Выберите испытание, в котором ваш базовый модификатор составляет +3 или выше. Всякий раз, когда вы пытаетесь выполнить испытание выбранного типа и совершили бросок (но до того, как вы узнаете результат), вы можете потратить 1 ПР, чтобы либо бросить кость мастерства и добавить результат к общей сумме, либо перебросить испытание (Основная книга правил стр. 243).

Универсальный дипломат (Экс; Дипломатия)

Ваши проверки Дипломатии для изменения отношения существа не зависят от языка. Это позволяет вам использовать Дипломатию, чтобы изменить отношение существа, с которым у вас нет общих языков, а также существ с показателем Интеллекта 1 или 2 (отношения существ без показателя Интеллекта не могут быть улучшены с помощью навыка Дипломатии, если Ведущий не говорит иначе).